



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Viktor Horáček

Název práce: 3D Software pro návrh RPG her

Autor posudku: Antonín Slabý

Cíl práce: Bakalářská práce je zaměřena na analýzu a vývoj aplikace, sloužící k vytváření statické trojrozměrné scény a dějové linie s následnou možností hraní vytvořeného návrhu. Tvorba scény je možná pomocí vytvořených nástrojů pro editaci terénu, post procesorových efektů a podnebí v uživatelsky přívětivém rozhraní. Příběh je vytvořen a vyprávěn formou textových oken, které se budou zobrazovat při interakci s postavami, řízených počítačem. Hlavní podmínkou vyvíjené aplikace je zachování snadné rozšiřitelnosti o další editační nástroje pomocí stavů aplikace, které JMonkeyEngine nabízí.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

K dokumentu nebyly nalezeny podobnosti v repozitáři Odevzdej.cz, tedy shoda s jinými texty je 0%

Dílicí připomínky a náměty:

Aplikace mohla být i náročnější.

Tématiku bude možné rozvinout v navazující diplomové práci.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce seznamuje čtenáře s nástrojem JMonkeyEnginem, ve kterém je možno vyvíjet scénáře speciálních her a herním stylem RPG her, k jejichž navrhování je určen. Nástroj umožňuje odstínění uživatele od detailů programování grafických karet. Popisuje vybrané podstatné součásti JMonkeyEnginu s ukázkami a způsoby jejich implementace, jež jsou využity při vývoji vlastní autorovy demonstrační aplikace. V příloze na CD se nachází okomentovaný zdrojový kód aplikace a sestavená aplikace s připravenou ukázkovou scénou a dějovou linií, která je vytvořena pomocí vyvinuté aplikace.

Práce dává jistou představu o nástroje JMonkeyEnginu, jeho funkčnostech a typických způsobech použití. Vzhledem k možnému rozsahu práce popsány jen ty rysy a funkčnosti, které jsou použity v ukázce. Student pracoval zaníceně, soustavně a profesionálně. Cíle práce byly splněny. Formální stránka práce je na dobré úrovni. Práci hodnotím vzhledem k náročnosti, rozsahu práce a dosaženým výsledkům velmi dobře. Na demonstraci některých dalších užitečných rysů JMonkeyEnginu nezbylo místo. Po zvážení rozsahu práce a autorových přínosů hodnotím stupněm (lepší) C.

Otázky k obhajobě:

Diskusi je možno věnovat podstatě, a způsobu použití JMonkeyEnginu v aplikacích.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 2. května 2019

podpis